
SID MEIER'S
CIVILIZATION III
PLAY THE WORLD
シヴィライゼーションIII プレイ ザ ワールド【完全日本語版】
M A R
CYBER FRONT
INFOGRAMES
FIRAXIS

使用上の注意

●健康上のご注意
・ごくまれに強い光の刺激や点滅、モニターやテレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉の痙攣・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用を止め、医師の診察を受けてください。
・このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくモニターやテレビ画面から離れてください。また、健康のため、１時間ごとに１０～２０分の休憩を取り、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。
●キズや汚れをつけない
　ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。
●文字を書いたりしない
　ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。
●汚れをふくときは
ディスクはレンズクリーニングなどに使う柔らかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽くふき取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。
●保管場所に注意する
使用後のディスクは元のケースに入れ、高温高湿になる場所を避けて保管してください。

このディスクは、コンピューター専用ソフトです。普通のＣＤプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

・パソコン本体の取扱説明書も合わせてご覧ください。
・このディスクを賃貸業に使用することを禁じます。
・この取扱説明書を無断で複製（コピー）することを禁じます。
・このソフトを無断で複製（コピー）すること及び解析することを禁じます。
・この取扱説明書の再発行は致しません。大切に保管してください。

目次

始めに

このマニュアルの使い方

このマニュアルは『シヴィライゼーションⅢ：プレイ・ザ・ワールド』で加わった新しい特徴と拡張された機能を説明するものです。したがって『シヴィライゼーションⅢ』のプレイについての解説は行っておらず、あくまでも『シヴィライゼーションⅢ』の基本的なゲームとその内容をよくご存知の方を対象とします。

『シヴィライゼーションⅢ』をプレイされたことのない方はまず、そちらのマニュアルをご覧ください。プレイの方法とゲームの基本コンセプトが順を追って、わかりやすく解説されています。

ReadMeファイル

CD-ROMにあるReadMeファイルには使用許諾契約書と最新情報が収録されています。このマニュアルが印刷製本された後に更新された情報も含まれているので、ぜひお読みください。

ReadMeファイルを参照したいときは、ハードドライブの『シヴィライゼーションⅢ：プレイ・ザ・ワールド』ディレクトリを開き、「ReadMe.txt」のアイコンをダブルクリックしてください。（ディレクトリは通常、C:¥Program Files¥Infogrames Interactive¥Civilization III:Civ3PTWです）。またWindows 98/Me/2000/XPのタスクバーにある[スタート]ボタンをクリックし、[プログラム]、[Infogrames]、[CivilizationⅢ:Play the World]、[ReadMeを見る]の順に開いていく方法もあります。

動作環境

システム：Windows® 98/Me/2000/XP
プロセッサ：Pentium® II 400 MHz
メモリ：64 MB RAM （128 MB推奨）
ハードドライブ空き容量：700 MB 以上 （『シヴィライゼーションⅢ』に必要な600 MBに加えて）
CD-ROMドライブ：4倍速以上
ビデオ：Windows® 98/Me/2000/XP対応ビデオカード*
サウンド：Windows®98/Me/2000/XP対応サウンドカード*
DirectX®：DirectXR 8.1以上
マルチプレイヤーモードの一部についてはLANまたはインターネット接続が必要です。
ボイスチャットのためにはマイクが必要です。
*はDirectX® 8.1以上と互換性がある必要があります。

インストール

1. WindowsR98/Me/2000/XPを立ち上げます。
2. CD-ROMドライブに『シヴィライゼーションⅢ：プレイ ザ ワールド』のCD-ROMを挿入します。
3. 自動再生機能が起動し、インストール画面が現れます。画面の[インストール]ボタンをクリックします。自動再生機能が作動しない場合は、デスクトップの[マイコンピュータ]アイコンをダブル

クリックしてください。新しいウィンドウが開いたら、CD-ROMドライブのアイコンをさらにダブルクリックします。それでもインストール画面が現れないときには、CD-ROM にある setup.exeというファイルを見つけてダブルクリックすれば、インストールが開始されます。

4. 画面の指示にしたがってインストールを完了させます。
5. インストールが完了したら、デスクトップにある『シヴィライゼーションⅢ：プレイ・ザ・ワールド』のアイコンをダブルクリックしてください。ゲームが始まります。

注意：拡張版の『シヴィライゼーションⅢ：プレイ ザ ワールド』をプレイするためには、『シヴィライゼーションⅢ』がコンピュータにインストールされている必要があります。ゲームをするときには必ず『シヴィライゼーションⅢ：プレイ ザ ワールド』のCD-ROMを挿入してください。

DirectXのインストール

『シヴィライゼーションⅢ：プレイ ザ ワールド』をプレイするためには、DirectX® 8.1またはそれ以上のバージョンが必要です。必要なら、インストールするか否かを尋ねるメッセージが表示されたときに、[はい]をクリックしてください。

アンインストール方法

ゲームをハードディスクから消去するときはアンインストールしてください。
スタートメニューから［プログラム］−[Infogrames Interactive] −[シヴィライゼーションIII プレイ ザ ワールド］−[シヴィライゼーションIII プレイ ザ ワールドのアンインストール］を選択してください。

ゲームの起動方法

ゲームを起動するにはシヴィライゼーションIII プレイ ザ ワールドのCD-ROMをセットする必要があります。
スタートメニューから［プログラム］−[Infogrames Interactive］−[シヴィライゼーションIII プレイ ザ ワールド］−[シヴィライゼーションIII プレイ ザ ワールド］を選択してください。

ゲームのロードとセーブ

シングルプレイヤーゲームのセーブとロードは、『シヴィライゼーションⅢ』の場合とまったく同じです。『シヴィライゼーションⅢ』のマニュアルを参照してください。

マルチプレイヤーゲームのセーブは、シングルプレイヤーゲームの場合と同じです。

マルチプレイヤーゲームをロードする場合は、まずゲームのホストになる必要があります。ホストになったら、[ゲームモード]のプルダウンメニューから[ゲームをロード]を選択してください。注意：メインメニューやシングルプレイヤーゲームの中からマルチプレイヤーゲームをロードした場合、そのゲームはシングルプレイヤーゲームとしてロードされます。

『シヴィライゼーションⅢ：プレイ・ザ・ワールド』へようこそ

最強の戦略ゲームである『シヴィライゼーションⅢ』をさらに魅力たっぷりにバージョンアップしたこのゲームには、新しい文明やユニット、都市改善、七不思議が加わりました。けれども最大の特徴は、マルチプレイヤーゲームが可能になったことです！刺激的なターンレスモードをはじめとして、マルチプレイヤーゲームには5つのプレイモードが用意されており、文字どおり「世界を遊び場にする（プレイ・ザ・ワールド）」ことができます。

新しくなったこと

拡張版で新しく加わった特徴は以下のようなものです。

- インターネット、ローカルエリア・ネットワーク（LAN）、ホットシート、電子メールなどを使って友達に挑戦してください。
- 同時移動、ターンレスゲームなどで、時間をかけずにマルチプレイヤーゲームを楽しむことができます。
- ボイスチャット！プレイ中に対戦相手と話をすることができます。
- シングルプレイヤー、マルチプレイヤーの双方のゲームに新しいシナリオが加わりました。
- アラブ、カルタゴ、ケルト、朝鮮、モンゴル、オスマントルコ、スペイン、ヴァイキングの8つの文明が新しく加わりました。それぞれの文明で領土を広げたり、他の新しい文明と知恵比べをしたりしてみましょう。
- 国王抹殺、排除など、新しい勝利条件が加わりました。
- 民間防衛、商用港、証券取引所などの新しい都市改善が加わりました。
- 新しい七不思議、「インターネット」が加わりました。
- 新しい文明に固有のユニットをはじめとして、いくつかの新ユニットが加わりました。

プレイ方法

メインメニュー

環境設定

環境設定画面が改良され、オプションの選択がわかりやすくなりました。以下の例外を除くと、オプションはすべて『シヴィライゼーションⅢ』と同じです。

高度ユニットアクションボタン：『シヴィライゼーションⅢ』ではキーボードの操作によってのみ可能だったユニットアクションの多くが、拡張版では画面に表示されるユニットアクションボタンでも操作できるようになりました。このオプションを選択すれば、高度ユニットアクションボタンを表示することができます（詳しくは15ページの「高度ユニットアクションのためのマウス操作」を参照）。

オーディオ設定：『シヴィライゼーションⅢ』では別画面にあったオーディオ設定が、環境設定画面に組み込まれました。

マップスクロールスピード：マップスクロールのスピードを設定できます（速い、普通、遅い）。

マルチプレイヤー

マルチプレイヤーゲームのホストになったり、メンバーとして参加したりできます。マルチプレイヤーゲームへの参加や設定の詳細については、後のページを参照してください。

世界の選択

蛮族

拡張版ではあの厄介な蛮族を排除できるようになりました。「お楽しみ小屋」は残して蛮族だけを消したいときは、[定住]のオプションをクリックしてください。小屋と蛮族の両方を消すときは、[蛮族なし]をクリックしてください。

プレイヤーセットアップ



プレイヤーセットアップ画面の「プレイヤーの文明」エリアに、8つの新しい文明が加わりました。詳しくは「新しい文明」を参照してください。
「ルール」にも新しいオプションが加わりました。

[文化的に結びついた開始時の位置]

このオプションを選択すると、アメリカ、アジア、ヨーロッパ、地中海、中近東など、文化的に同じグループが一箇所に集まった状態でゲームが始まります。つまり、アメリカ文明に属するものはアメリカ文明に属するものだけで、アジア文明に属するものはアジア文明に属するものだけで一箇所に集まるわけです。

[AIプレイヤーの復活]

このオプションを選択すると、ゲーム開始初期に排除されたコンピュータ制御の文明が、新たな文明

となって「復活」します。いちど倒したAI文明が再び現れないようにしたいときは、このオプションの選択を外してください。

[乱数のシードを保持]

このオプションを選択すると、ゲームをセーブした時点で乱数生成プログラムがロックされ、ゲームの中でランダムに起こった出来事がセーブやロードによって変化しなくなります。たとえば、ゲームをセーブした直後にあなたのユニットが敵ユニットの攻撃を受け、撃破されたとします。あなたは最後にセーブしたゲームをロードして戦闘をやり直すことができますが、このとき乱数シードオプションが選択されていなければ、ゲームをロードする際に新しい乱数が生成され、戦闘結果が違ってくるかもしれません。乱数シードオプションが選択されている場合は、戦闘を制御する乱数がセーブするたびに保存されるため、戦闘の結果は常に同じになります。

[生産を加速]

このオプションを選択すると、ターンごとに各都市で生産される食料、シールド、商業が倍増します。その結果、人口増加や科学研究のスピードが増し、生産に使われる時間が縮小され、ゲームの進行がスピードアップします。

[排除]

新しい勝利条件です（「新しい勝利条件」参照）。

[国王抹殺]

新しい勝利条件です（「新しい勝利条件」参照）。

[全国王抹殺]

新しい勝利条件です（「新しい勝利条件」参照）。

[勝利ポイント占領]

指定された勝利地点を攻略、占拠すると、ポイントが得られます。（「新しい勝利条件」参照）。

[姫君の捕獲]

このオプションを選択すると、新しい旗取りタイプのゲームを始めることができます（26ページ「新しい勝利条件」参照）。

[文化の変更を有効化]

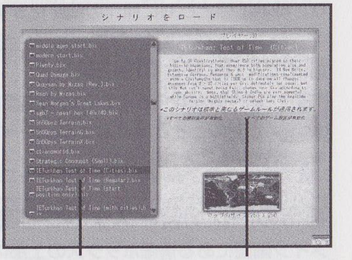
このオプションを選択すると、文化的後進国が自らの文化を捨てて隣接する文化的先進国に同化することがあります。デフォルトはONです。

シナリオのプレビューとロード

[メインメニュー]にある[シナリオをロード]をクリックすると、[シナリオをロード]画面が表示され、シナリオのプレビューと作成が可能になります。[シナリオをロード]画面は2つのエリアに分かれています。

シナリオファイル：現時点で『シヴィライゼーションⅢ』と『シヴィライゼーションⅢ：プレイザ ワールド』に収められているすべてのシナリオファイルを、スクロールしながら閲覧することができます。

シナリオのプレビュー：ここでは選択したシナリオのタイトルと内容を確認することができます。表示される内容は、シナリオのバージョンを示すアイコン（『シヴィライゼーションⅢ』か、それとも『シヴィライゼーションⅢ：プレイ ザ ワールド』か）、参加できるプレイヤーの人数、勝利条件、カスタムルールが有効かどうかなどです。シナリオでカスタムマップが使われている場合には、そのプレビューも表示されます。



シナリオファイル　シナリオプレビュー

シナリオを事前に確認したいときは、ファイル中の名前を選択してクリックします。シナリオをロードしたいときは、シナリオの名前、OKの順にクリックしてください。

ご注意：

本ソフトに含まれているシナリオは、基本的には一般ユーザーの方の作られたものを収録したものです。この点とマルチプレイヤーでの互換性とを考慮して、シナリオはすべてオリジナル(英語)のままで収録していますのでご了承ください。

栄誉の殿堂

栄誉の殿堂画面もわずかですが新しくなりました。『シヴィライゼーション』だけの特徴であるリストアップ機能が、これまでは画面の周囲に並んでいましたが、拡張版では上部にボタンとして表示されています。さらに、各項目を表示する見出しによって、スコアの並べ替えができるようになりました。スコアを並べ替えたいときは、見出しを選んでクリックしてください。選択した見出しに関する情報にもとづいて、スコアの上下が変わります。他の見出しをクリックすれば、再びスコアの順序が入れ替わります。

『シヴィライゼーションⅢ』エディター

『シヴィライゼーションⅢ：プレイ ザ ワールド』にはあらゆる機能を兼ね備えたエディターが用意され、新しい地図を作成したり既存の地図を編集したりすることができるようになっています。エディター機能を使えば、ゲームのあらゆる局面を操作、編集して、独自のシナリオを構成、作成することが可能です。
エディターはゲームといっしょに自動的にインストールされ、[Civ3PTW]フォルダに収録されます。エディターは[Civ3PTW]フォルダを開いて[Civ3Xedit]をダブルクリックすると起動します。
『シヴィライゼーションⅢ：プレイ・ザ・ワールド』のエディターは、基本的には『シヴィライゼーションⅢ』のものと同じですが、新しい機能も多数加わっています。これらの特徴とエディターの使い方については、[エディターヘルプ]ファイルを参照してください。[エディターヘルプ]ファイルは[Civ3PTW]フォルダを開いてから[CIV3XEDITヘルプ]ファイルをクリックすると開きます。エディター操作中は[ヘルプ]メニューを使ってすべてのヘルプトピックにアクセスすることができます。

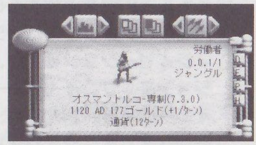
新しいインターフェイスとゲームの特徴

『シヴィライゼーションⅢ：プレイ・ザ・ワールド』ではインターフェイスに新しい要素と特徴が加わり、機能拡張とともに操作の簡略化が実現しました。

都市の行政官との接触



都市画面から都市の行政官画面に移行できるようになりました。また、『シヴィライゼーションⅢ』のときと同じように、キーボードのショートカットキー(G)を使っても都市の行政官画面を表示させることができます。



都市の順次切替、スタック移動、ユニットの順次切替

メイン画面にある情報ボックスの上部には新たに4つの操作ボタンが加わり、自分の都市やユニットへのアクセス、ユニットの一括移動が容易になりました。



[都市の順次切替]：右向きまたは左向きの矢印をクリックすると、都市が切り替わります。都市を切り替えると、新たに選択された都市を中心にして自動的に地図がセンタリングされます。また、2つの矢印の間にあるアイコンをクリックすることによって、「全都市の切替」モードと「内乱を起こしている都市の順次切替」モードを切り替えることができます。



[スタック移動]：このボタンをクリックすると、選択したユニットと同じスクエアにいるすべてのユニット（このようなユニットのかたまりを「スタック」と言います）に移動を命じることができます。ただし、輸送機器に乗っているユニットについては、輸送機器から降りるように指示してからでないと、スタックとして移動させられません。

注意：スタックの移動速度は最も遅いユニットによって決まります。



[同じユニットでスタック移動]：このボタンをクリックすると、選択したユニットと同じスクエアにいる同種のユニットのみがスタックとして移動します。たとえば弓兵を選択すると、同じスクエア内の全弓兵が命令に従いますが、それ以外のユニットは移動しません。

注意：航空ユニットにスタック移動命令を出した場合は、可能であれば目的地が自動的に新しい基地になります。



[ユニットの順次切替]：右向きまたは左向きの矢印をクリックすると、アクティブになっているユニットの順次切り替えが行われます。切り替え中は、新しく選択されたユニットが自動的に地図の中心となります。ただし、自動化されているユニット、防御状態のユニット、待機中でないユニットは省略されます。

2つの矢印の間にあるアイコンをクリックすると、「アクティブなユニットすべての切り替え」モードと「選択中のユニットのみの切り替え」モードを切り替えることができます（たとえば槍兵を選択中にこのアイコンをクリックして[ユニットのタイプに応じた順次切替]を実行すると、槍兵ユニットのみが選択されます）。

ユニット名の変更



ユニットの名前を変更できるようになりました。名前を変更したいユニットを選択し、[Shift-N]キーまたは[ユニットの名前を変更]アクションボタンをクリックしてください。ただし[高度ユニットアクション]が有効になっている必要があります。ダイアログボックスに新しい名前を入力したら、Enterキーを押してください。

注意：この操作で名前が変わるのは選択したユニットだけです。同じタイプのユニットすべての名前が変わるわけではありません。

終結地点の設定

ひとたび都市に終結地点を設定すると、その都市で作られたユニットはすべて自動的にその場所に集合します。それぞれの都市で設定できる終結地点は一箇所だけです。注意：都市の中でユニット以外のものを作った時点で終結地点は消去されます。

終結地点を設定するには：都市の上で右クリックし、表示されるメニューの中から[集結地点を設定]を選択し、終結地点にしたいスクエアを左クリックしてください。

終結地点を除去するには：都市の上で右クリックし、表示されるメニューから[集結地点を抹消]を選択してください。

砲撃、爆撃、精密爆撃の自動化

同一のターゲットに対して砲撃、爆撃、精密爆撃を繰り返し行うようユニットに命令することができます。ターンごとに新しい命令を出す必要がありません。
このアクションはキーボードのショートカットでいつでも実行することができます（48ページ「キーボードショートカット」参照）。ユニットを選択してこれらのコマンドを実行するためのボタンを画面に表示することもできますが、そのためには環境設定画面にある[高度ユニットアクション]ボタンを有効にしておく必要があります。



[自動砲撃]



[自動精密爆撃]



[自動爆撃]

注意：砲撃、爆撃、精密爆撃の自動化は、攻撃を中止するまで続きます。

マウス操作による高度ユニットアクション

『シヴィライゼーションⅢ』では、高度ユニットアクションの多くが、キーボードのコマンドによってのみ実行可能でした。拡張版では[高度ユニットアクション]ボタンによっても同じ操作が可能になりました。ボタンは設定画面でONとOFFを切り替えることができます。


労働者を自動化（森林の開拓のみ）


労働者を自動化（ジャングルの開拓のみ）


労働者を自動化（入植）


労働者を自動化（最寄りの都市の灌漑）


労働者を自動化（公害の除去のみ）


労働者を自動化（鉄道の敷設のみ）


労働者を自動化（道路の敷設のみ）


労働者を自動化（最寄りの都市のみ）


労働者を自動化（既存の改善の変更なし/最寄りの都市のみ）


労働者を自動化（交易網の設置）


労働者を自動化（既存の改善の変更なし）


都市移動

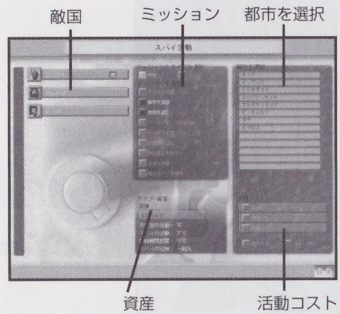

歩哨（敵が接触したら解除）

スパイ活動画面



スパイ活動画面を使うと、外交活動とスパイ活動のすべてを一箇所で管理、指示することができます。「筆記」を発見した後、情報ボックスの横にある[E]ボタンをクリックすると、スパイ活動画面が開きます。スパイ活動画面は5つのエリアに分かれています。

敵国



スパイ活動画面の左側には、プレイヤーの敵国がすべて表示されます。これまでに接触したことのある文明については、リーダーの名前とその肖像画が並んでいます。いまだ接触のない文明については、[接触なし]と表示されます。

文明の名前かリーダーの肖像をクリックすると、その文明に対するアクションがスパイ活動画面で始まります。
各文明の横には、アイコンが示されています。


その文明の首都にすでに大使館が設置されていることを表わします。


その文明にすでにスパイが送り込まれていることを表わします。

ミッション
実行しようとする外交またはスパイ活動を選択してください。ただし、その時点であなたの文明の技術水準が必要なレベルに達していないミッションは選択することができません。
各ミッションの詳細については、『シヴィライゼーションⅢ』のマニュアルかゲーム内の「シヴィロペディア」を参照してください。

資産
ここにはその時点での財政的資産と技術的資産の概略が示されます。すなわち国庫に収められているゴールドの量とスパイ活動に応用できる技術、そしてプレイヤーのスパイ経験などです。

選択できる都市
選択した文明に所属する都市が表示されます。ひとつを選んでクリックしてください。.

活動コスト
選択したミッションに関して、どのレベルの危険なら引き受けられるかを選択してください（外交やスパイ活動に伴う危険に関しては、『シヴィライゼーションⅢ』のマニュアル参照）。危険のレベルを選択したら、[実行]または[キャンセル]をクリックしてください。

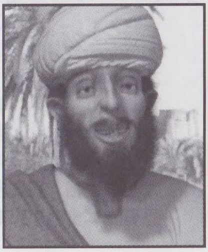
外交またはスパイ活動の開始
一部の外交活動はプレイヤーの文明の技術水準が向上し、「筆記」をはじめとするさまざまな技術を入手した後、はじめて可能になります。スパイ活動を行うためには、「スパイ活動」を研究する必要があります。外交およびスパイ活動を開始するためには以下のことを行います。

・相手国エリアからターゲットの文明を選択する

・ミッションのタイプを選択する（外交またはスパイ活動）
・ミッションを選択する
・ミッション実行のターゲットとなる都市を選択する（必要なら）
・活動コストエリアから引き受ける危険のレベルを選択する
・[実行]をクリックしてミッションを開始する

ミッションの実行を取り消したいときは、[キャンセル]をクリックするか、またはスパイ活動画面を終了してください。

アラブ



アラビア半島中央部に起源を発するアラブ人は、中近東において非常に大きな影響力を持っています。かつてアラブ帝国はインドからスペインにまで及ぶ広大な領土を支配していました。

リーダー：アブーバクル
文化グループ：中東
攻撃性：4（高い）
得意分野：領土拡大、文化
好みの政治体制：共和制
苦手な政治体制：専制政治
文明の性格：拡張志向、宗教志向
固有ユニット：アンサール戦士団

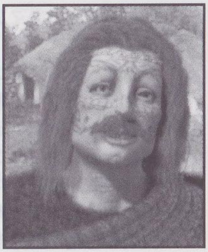
カルタゴ



紀元前6世紀以降、カルタゴ人は北アフリカの都市カルタゴを中心に、小さいながらも強力な国家を築きました。

リーダー：ハンニバル
文化グループ：地中海
攻撃性：2（低い）
得意分野：海軍ユニットと交易
好みの政治体制：共和制
苦手な政治体制：共産主義
文明の性格：商業志向、勤労志向
固有 ユニット：ヌミディア傭兵

ケルト



中央ヨーロッパに起源を発するケルト人は、ローマ帝国の成立以前、イギリス諸島から西ヨーロッパ、南地中海にまで及ぶ広大な文化圏を形成していました。

リーダー：ブレヌス
文化グループ：ヨーロッパ
攻撃性：4（高い）
得意分野：攻撃用地上ユニット、交易、文化
好みの政治体制：専制政治
苦手な政治体制：共和制
文明の性格：軍事志向、宗教志向
固有ユニット：ガリア剣士

朝鮮



高麗王朝（英語の「Korea（コリア）」はこれが語源です）の人々は、独特のアジア文化を築きました。彼らは農業と交易を発展させ、実践的な哲学の研究にも力を注ぎました。

リーダー：王健（ワン・コン）
文化グループ：アジア
攻撃性：2（低い）
得意分野：交易と富
好みの政治体制：君主政治
苦手な政治体制：共和制
文明の性格：商業志向、科学志向
固有ユニット：火車

モンゴル



かつてモンゴル帝国は、西は黒海から東は南シナ海に至る広大な領土を支配していました。ロシアの一部や中国をはじめとして、今日のイラクやイランをも手中に収めていたのです。

リーダー：チンギスハン
文化グループ：アジア
攻撃性：5（非常に高い）
得意分野：攻撃用地上ユニットと生産
好みの政治体制：専制政治
苦手な政治体制：民主主義
文明の性格：拡張志向、軍事志向
固有ユニット：ケシク

オスマントルコ

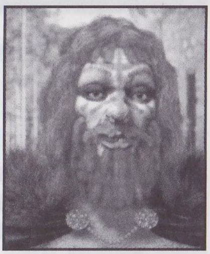


帝国の絶頂期、オスマントルコの勢力は南西アジアから北アフリカ、さらには南ヨーロッパにまで広がっていました。13世紀に成立したオスマン帝国は、アフリカのマムルーク、ヨーロッパのキリスト教国を支配しました。

リーダー：オスマン
文化グループ：中東
攻撃性：3（中くらい）
得意分野：砲兵ユニットと幸福
好みの政治体制：共和制
苦手な政治体制：専制政治
文明の性格：勤労志向、科学志向
固有ユニット：シパーヒー

ヴァイキング

デンマークやノルウェー、スウェーデンを発祥の地とするスカンジナビアの部族を総称してスカンジナビア人と呼びます。海洋民族であるスカンジナビア人は生来の拡張志向と海賊行為でその名を馳せました。



リーダー：ラグナル
文化グループ：ヨーロッパ
攻撃性：４（高い）
得意分野：船舶ユニットと攻撃用地上ユニット
好みの政治体制：君主政治
苦手な政治体制：共和制
文明の性格：軍事志向、拡張志向
固有ユニット：ベルセルク

スペイン

かつて地中海で勢力を誇っていたいくつかの王国が統一されスペインとなりました。中世ヨーロッパでスペインは絶大な勢力を誇っていました。

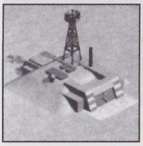


リーダー：イザベラ
文化グループ：ヨーロッパ
攻撃性：３（中くらい）
得意分野：船舶ユニット、交易、探検
好みの政治体制：君主政治
苦手な政治体制：専制政治
文明の性格：商業志向、宗教志向
固有ユニット：コンキスタドール

改善、七不思議、労働者のアクション

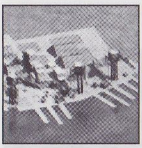
『シヴィライゼーションⅢ：プレイ・ザ・ワールド』では、新しい都市改善、七不思議、労働者のアクションが多数加わりました。これら新要素の内容と機能を以下に説明します。

都市改善



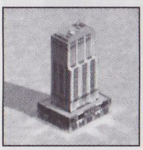
民間防衛

民間防衛は都市内部のユニットに防御ボーナスを与え、攻撃や砲撃に対する防御を助けます。



商用港

都市圏内にあるすべての海洋スクエアの交易を増やします。商用港は海洋スクエアに面した都市でのみ建設することができます。

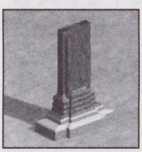


証券取引所

証券取引所を建設すると都市の税収が増えます。この新しい改善は「ウォール街」小七不思議の必要条件です。

注意：「ウォール街」小七不思議の必要条件が5つの銀行から5つの証券取引所に変わりました。

七不思議



インターネット

「インターネット」は科学の発展に大きく貢献します。大陸にインターネットが広がると、そこにあるすべての味方の都市に、研究施設がひとつ建設されたのと同じ効果がもたらされます。「インターネット」を構築した文明には最初の黄金期が訪れますが、すでに黄金期を迎えたことのある都市についてはこの効果を期待できません。

労働者のアクション

『シヴィライゼーションⅢ：プレイ・ザ・ワールド』では、改善や七不思議だけでなく、労働者のアクションも増えました。労働者は都市の外側にも建造物を建設することができるようになりました（『シヴィライゼーションⅢ』のときの要塞や入植地と同じ要領です）。

ユニットアクションボタンやキーボードショートカットキーはいつでも有効です（ただしその前に必要条件となる技術を研究しなければなりません）。新しいユニットアクションのアイコンには以下のようなものがあります。



空軍基地の建設

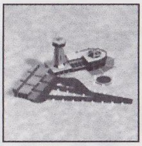


前哨地の建設



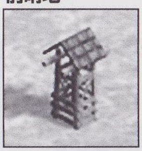
レーダー塔の建設

空軍基地



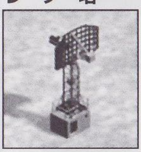
労働者が空軍基地を建設するためには、「飛行機」を発見する必要があります。空軍基地を建設することができる場所は、自国領内または中立の土地です。空軍基地は航空ユニットの基地変更アクションの目的地となりえる他、空軍基地を基地としてあらゆるアクションが可能です。他の文明に占拠された飛行場は、占拠した文明の管理下に置かれます。その文明がまだ「飛行機」を発見していない場合、空軍基地は破壊されます。空軍基地を建設し終わると労働者は消滅します。

前哨地



前哨地を建設すると周囲の様子が明らかになり、「戦場の霧」が排除されます。前哨地を建設するためには、「建築」を発見する必要があります。前哨地は自国領内または中立の土地に建設することができます。前哨地から見える範囲は、平地なら2スクエア、丘陵なら3スクエア、山岳なら4スクエアです。他の文明に占拠された前哨地は破壊されます。労働者は前哨地を建設し終わると消滅します。

レーダー塔



レーダー塔を建設するためには「無線通信」を発見する必要がありますが、自国領内であればどこにでも建設することができます。友軍レーダー塔から2スクエア以内にいるユニットには、攻撃および防御ボーナスが与えられます。他の文明に占拠されたレーダー塔は破壊されます。レーダー塔を建設し終わると労働者は消滅します。

新しいユニット

『シヴィライゼーションⅢ：プレイ・ザ・ワールド』では、すべての文明が使用可能なユニットが新たに2つ加わりました。「ゲリラ」と「中世歩兵隊」です。

すべての文明で使用可能なユニット

ゲリラ



ゲリラユニットは攻撃と防御双方の能力を等しく備えています。産業革命時代のこのユニットを使用するためには、「共通規格」を発見する必要があります。

中世歩兵隊



中世歩兵隊は中世における標準的な歩兵です。この強力なユニットを使用するためには、「封建制」を発見する必要があります。

注意：剣士は中世歩兵隊にアップグレードします。

文明固有ユニット

新しく加わった8つの文明は、それぞれ固有のユニットを持ちます。

アンサール戦士団



アラブのアンサール戦士団は騎士の代わりになります。防御能力は騎士よりも劣りますが、機動性に優れ、そのうえ低コストです。

ベルセルク



ヴァイキングは長弓兵に代わってベルセルクユニットを生み出します。長弓兵よりも高コストですが、攻撃と防御の双方に優れ、水陸を問わない攻撃能力を備えています。

コンキスタドール



スペインにとって探検家に代わるものです。接近戦においては中世の騎兵たちより劣るものの、この斥候兵たちは機動性に優れています。コンキスタドールはすべての地形をあたかも道を行くかのように進むことができます。

ガリア剣士



ケルトにとってガリア剣士は剣士に相当するものです。ガリア剣士の優れた機動力は、古代ケルト人の攻撃力を向上させます。

火車



この強力な砲撃ユニットは、朝鮮にとってカノン砲に相当するものです。カノン砲よりも強力で、少ない戦略資源で建設できる火車は、朝鮮の攻撃力を向上させます

ケシク



モンゴル人にとってケシクは騎士に相当するものです。この騎乗ユニットに騎士ほどの防御力はありませんが、戦略資源とコストが少なくてすみます。ケシクは山岳地形のあらゆる障害を乗り越えて進むことができます。

ヌミディア傭兵



ヌミディア傭兵はカルタゴに特有のユニットです。槍兵に代わるものですが、攻撃と防御の双方に優れています。ただし、槍兵よりもややコストがかかります。

シパーヒー

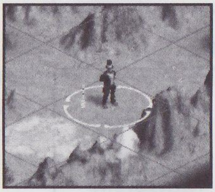


オスマントルコ人にとって騎兵隊の代わりとなるものです。このユニットの強力な攻撃能力のおかげで、中世のオスマントルコは騎兵戦で優位を確保することができます。

新しい勝利条件

『シヴィライゼーションⅢ：プレイ ザ ワールド』ではいくつかの新しい勝利条件が加わりました。新しい勝利条件を使えばゲーム時間を短縮することができます。
新しい勝利条件はゲームのセットアップの際に、プレイヤーセットアップ画面（シングルプレイヤーゲームの場合）やマルチプレイヤーセットアップ画面で設定することができます。またシナリオの構成や作成の際にゲームエディターを使って好きな勝利条件を設定することも可能です。

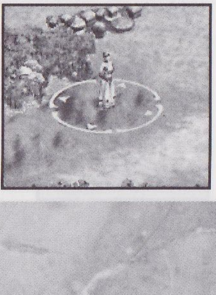
排除
この勝利条件を有効にすると、勝者決定までの時間を大幅に短縮することができます。このルールのもとでは、ひとつでも都市を失ったプレイヤーは文明全体がゲームから排除されます。最後まで残った文明が勝利を収めます。

国王抹殺

「国王抹殺」を勝利条件として選択すると、ゲーム開始時、各文明に「王」が与えられます。「王」とはそれぞれの文明の偉大なリーダーのことで、たとえばアメリカ人の「王」はエイブラハム・リンカーンです。王は移動することができますが、ごくわずかの攻撃力と防御力しか備えていません。王を殺された文明はゲームから排除され、最後まで残った文明が勝利します。

全国王抹殺
国王殺しに似ていますが、各文明には複数の王が与えられます。すべての王を殺された文明はゲームから排除されます。最後まで残った文明が勝利します。

勝利ポイント
ゲーム開始前に設定する勝利条件の他に、勝利ポイントを使ってゲームの勝敗を決めることもできます。自分のスコア（またはゲームに参加する全文明のスコア）は歴史グラフ画面で確認することができます。
勝利ポイントを獲得するためのオプションは2つあり、プレイヤーセットアップ画面やマルチプレイヤーセットアップ画面で他のルールを設定する際に合わせて選択します。

勝利地点占領
このオプションを選択すると、各文明がプレイを開始したスクエアに勝利地点アイコンが表示されます。この地点を攻略、確保すると、勝利ポイントが与えられます。すべてのプレイヤーがそれぞれのターンを終わった時点で（ターンレスゲームの場合は「勢力維持」期間が終わった時点で）、勝利地点のあるスクエアに自軍の軍事ユニットを駐留させているプレイヤーは、ポイントを獲得します。勝利ポイントは1ターンにつき25点です。
注意：エディターを使えば地図上に新たな勝利ポイントを加えることができます。

姫君の捕獲

このオプションは旗取りゲームの一種です。ここでは姫君が「旗」になります。ゲーム開始時に各文明は姫君ユニットをひとつずつ持ちます。国王抹殺や全国王抹殺の場合の王と違って、姫君は移動することができず、自ら攻撃、防御する能力も備えていません。姫君はプレイヤーがゲームを始めた地点に留まります。

このオプションでは敵国の姫君を捕獲し、自国の首都に連れ帰ると勝利ポイントの獲得につながります。姫君を捕獲するためには、彼女がいるスクエアまで移動し、捕獲ユニットアクションで捕獲を実行しなければなりません。姫君を護衛しているユニットがいる場合は、まずそのユニットを倒さなければなりません。また、姫君が都市の中にいるときは、その都市を攻略または破壊する必要があります。
捕獲された姫君は、捕獲したユニットといっしょに移動します。姫君を自国の首都まで連れ帰ることに成功したプレイヤーには、1,000点の勝利ポイントが与えられます。その時点で姫君は捕獲したプレイヤーの首都から消滅し、自国の首都へ戻ります。自国の文明が排除されるなどして戻るべき場所がない場合、姫君は敵国のプレイヤーの首都に留まり、その敵国にはさらに勝利ポイント1,000点が追加されます。



マルチプレイヤー

すでにコンピュータという好敵手を相手にしたゲームでは存分に腕を振るわれていることと思いますが、あらゆる対戦相手の中でも最も予測困難な強敵が現れたらどうでしょうか？つまり人間のプレイヤーを相手にしたときにも勝つ自信はおありですか？『シヴィライゼーションⅢ：プレイ・ザ・ワールド』では、すぐ近くにいる友だちや遠く離れた世界中のプレイヤーと知恵と技を競い合うことができます。

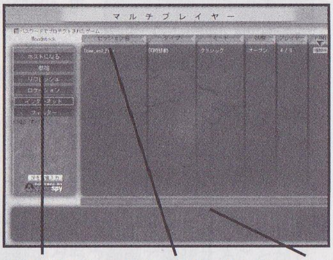
コンピュータの接続

マルチプレイヤーゲームのほとんどはインターネットサービスプロバイダ（ISP）やローカルエリア・ネットワーク（LAN）などを通じて、他のコンピュータに接続する必要があります。インターネットゲームはGameSpyや無料のインターネットゲーム・ポータルサイトを使ってプレイします。

電子メールゲームの場合は、インターネットに直接つながっている必要はありません。ただし、プレイするためには電子メールアカウントが必要です。

ホットシートゲームは１台のコンピュータを使ってプレイするものであり、外部との接続は必要ありません。

マルチプレイヤーゲームの開始（マルチプレイヤーロビー）



メインメニューにある[マルチプレイヤー]をクリックし、マルチプレイヤーロビー画面を表示します。マルチプレイヤーロビー画面は3つのエリアに分かれており、ここでプレイヤセットアップの基本的な設定を行います。

コントロール

[名前]：左上にあなたの名前が表示されています。名前を変更するときには表示されている名前をクリックし、コンピュータの指示にしたがって新しい名前を入力します。

[ホストになる]：ゲームのホストになるときにはこのボタンをクリックします。ホストはゲームオプションのすべてを設定することができます。

[参加]：他のプレイヤーがホストを務めるゲームに参加する場合は、まずセッションリストから参加したいゲームを選んでクリックし、さらに[参加]ボタンをクリックします。

[リフレッシュ／リフレッシュを中断]：セッションリストに次のリストを表示させるときには[リフレッシュ]ボタンをクリックします。リフレッシュ操作中、ボタンの文字が[リフレッシュをキャンセル]に変わります。この[リフレッシュをキャンセル]をクリックすると、操作が中止されます。

[ロケーション]：このボタンをクリックすると、セッションリストに表示されるゲームの種類が切り替わります（LANゲームとインターネットゲームがあります）。

[フィルター]：このボタンをクリックするとフィルター画面が表示され、セッションリストに表示したくないゲームの条件を設定することができます（以下参照）。

フィルター画面

この画面では一定の動作レベル（Ping値）以下のゲームをふるい落とすことができます。プルダウンメニューでPing値の最大レベルを選択してください。

その他のフィルターオプションは、すべてボックスにチェックを入れることで選択します。排除したいプレイヤーやゲームの特徴に関するオプションを選び、その横にあるボックスの中にチェックを入

れてください。フィルター画面で選択された特徴に1つでも該当するゲームは、セッションリストから外されます。

セッションリスト

セッションリストには、選択した場所（LANまたはインターネット）でプレイ可能なゲームがすべて表示されます。そこには以下のような情報も含まれます。

[セッション名]：ゲームの名前

[タイプ]：ゲームの種類 ターンレス、同時移動、ターン制（37ページ「ゲームタイプ」参照）

[モード]：ゲームの勝利条件（「ゲームモード」参照）

[状態]：ゲームが現在、[オープン]、[ロックされている]、[進行中]のいずれの状態にあるかが表示されます。オープンなゲームにのみ参加することができます。

[プレイヤー]：現時点でのゲーム参加者とプレイ可能な最多プレイヤー数が表示されます。たとえば1/8と表示されていたら、それは現時点でのゲーム参加者はひとりで、最多8人までゲームに参加できるという意味です。

[PING]：あなたのコンピュータとホストのコンピュータとの間の通信速度です。Ping値が小さければ小さいほど、通信速度は速くなります。Ping値が大きくなるとゲーム進行の遅れが大きくなります。
デフォルトではPing値の低いものから高いものへと順にゲームが並んでおり、リストの上の矢印がそのことを示しています。他の見出しをクリックすれば、異なる基準でリストを並べ替えることができます。たとえばセッション名をアルファベット順に並べ替えたいときは、[セッション名]をクリックしてください。同じ見出しをもう一度クリックすれば、上下が逆になります。

チャット

セッションリストの下にあるチャットエリアでは、あなたと同じLANまたはインターネットゲームにログインしている他のプレイヤーとチャットすることができます（47ページ「チャット」参照）。

マルチプレイヤーゲームのホストになる

ゲームのホストになりたいときは、マルチプレイヤーロビー画面にある[ホストになる]をクリックしてください。これによってプレイヤーセットアップ画面が表示され、新しいゲームのオプションを設定することができます。

注意：マルチプレイヤーロビー画面では、自分のゲームに参加するプレイヤーを選別するため、パスワードを設けることができます。

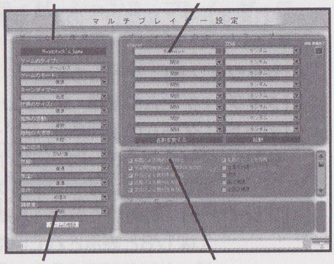
注意：インターネットゲームを開始する際は、まずマルチプレイヤー待機画面（詳しくは「待機画面（インターネットゲーム）」参照）でゲームの開始を宣言する必要があります。

プレイヤーセットアップ画面は4つのエリアに分かれています。

ゲーム設定

設定を変更するときは、該当するプルダウンメニューからオプションを選びます。

ゲーム設定　プレイヤーセットアップ



チャット　ゲームのルール

ゲームのタイプ：ターンレス、同時移動、ターン制の3つのタイプからひとつを選択します（詳しくは37ページ「マルチプレイヤーゲームのタイプ」参照）。

ゲームのモード：標準（イベントがランダムに発生します）ゲームをプレイする、既存のシナリオをロードする、セーブしたゲームをロードするの3つのモードがあります。

ターンタイマー：遅い、普通、速いの中からひとつを選択します（詳しくは「マルチプレイヤーゲームのタイプ」参照）。ターン制モードや同時移動モードでプレイする場合、プレイヤーの1ターンの持ち時間に制限を設けたくないときは、[なし]を選択してください。

残りの設定はシングルプレイヤーゲームの[世界の選択]と同じです。オプションの変更は、該当するプルダウンメニューから希望に合う設定を選んでクリックすることで行います。

・世界のサイズ
・蛮族の活動
・陸地の大きさ
・海の広さ
・気候
・気温
・年代
・難易度

プレイヤーセットアップ

プレイヤーセットアップ画面には、ゲームに参加するプレイヤー名と各プレイヤーが選択した文明の名前が表示されます。ホストの名前は常に一番上に表示されます。文明を変更したいときは、自分の名前の右側にあるプルダウンメニューを開き、好きな文明を選択してください。[ランダム]を選択すれば、あなたに代わってコンピュータが文明を選んでくれます。

コンピュータが制御するプレイヤーに関しては、その横にあるプルダウンメニューを開いて、あなたが文明を選ぶこともできます（人間の対戦相手に代わって文明を選ぶことはできません）。

注意：他人と同じ文明を選ぶことはできません。ゲームの参加者が多い場合は早い者勝ちです。

マルチプレイヤーゲームは最多8人で（あなたを含めて）プレイすることができますが、空きポジションのプルダウンメニューから[閉鎖]を選択してプレイヤーの数を減らすこともできます。またいずれのポジションについても、コンピュータを割り当てて人間のプレイヤーを締め出すことが可能です。各文明の右側には2つのボタンがあります。

[プレイヤーの排除]：左側のボタンを使うと、ゲームに参加させたくないプレイヤーを排除することができます。プレイヤーを排除したいときは、文明の名前の横にある[プレイヤーの排除]ボタンをクリックします。（自分の名前の横にある[プレイヤーの排除]ボタンを押すことはできません。自分自身をゲームから排除することはできないのです）。



[準備完了]：右側のボタンは各プレイヤーの準備が完了しているかどうかを確認するためのものです。プレイヤーの準備が完了したら、このボックスに白いチェックが現れます。自分の[準備完了]ボタンをクリックすると、マルチプレイヤーセットアップ画面にあるゲームオプションはすべてロックされます。オプションを変更したくなったときは、もう一度[準備完了]ボタンをクリックしてください。ゲームを始める際は、すべての人間プレイヤーの[準備完了]ボックスにチェックが入っていることを確認してください。



プレイヤーセットアップ画面ではさらに2つの操作を行うことができます。

[名前を変える]：このボタンをクリックすると、あなたが選択した文明のリーダーの名前（デフォルトではマルチプレイヤーロビーで入力したあなたのホスト名が表示されています）、文明の名前、ゲームで使うあなたの称号を変更することができます。

このオプションはシングルプレイヤーゲームのプレイヤーセットアップ画面にある[文明をカスタマイズする]オプションと同じです。

[ゲーム開始]：このボタンをクリックするとゲームが開始されます。ゲームを開始するためにはすべてのプレイヤーの[準備完了]ボックスにチェックが入っている必要があります。[ゲーム開始]ボタンをクリックすると、10秒前からのカウントダウンが始まり、いよいよゲームが始まります。カウントダウンを途中で止めるたくなったときは、もう一度[準備完了]ボタンをクリックしてください。

ゲームのルール

マルチプレイヤーセットアップ画面の[ゲームルール]エリアは、シングルプレイヤーゲームのセットアップ画面の「ルール」エリアと同じです。ゲームのルールはボックスをクリックすると有効になります。選択したルールを無効にしたくなったときは、もう一度ボックスをクリックしてください。なお、右側にあるスクロールバーを使えば、ルールリストを閲覧することができます。

チャット

チャットエリアの内容はマルチプレイヤーロビー画面の場合と同じです。メッセージウィンドウには他のプレイヤーからのメッセージに加えて、ゲームのステータスメッセージも表示されます（たとえば新しいプレイヤーがゲームに参加したときの通知など）。（「チャット」参照）。

待機画面（インターネットゲーム）

インターネットゲームをプレイする際には、マルチプレイヤーセットアップ画面の前に待機画面が表示されます。この画面はゲームに参加する他のプレイヤーとのタイミングを合わせるためのものです。すべてのプレイヤーから準備完了の合図が届いたらホストがゲームを開始し、マルチプレイヤーセットアップ画面へと進みます。待機画面は3つのエリアに分かれています。



ゲームの設定

ゲーム設定エリアではホストがゲームを構成し、他のプレイヤーにゲームのタイプを知らせます。ここで一連の操作を行うことができるのはホストだけです。

[ゲームのタイプ]：ターンレス、同時移動、ターン制の3つのタイプからひとつを選びます（詳しくは「マルチプレイヤーゲームのタイプ」参照）。

[ゲームのモード]：ゲームモードと勝利条件を選びます。

[ゲームをロックする]：それ以上ゲームの参加者が増えないようにします。

ゲームモードやゲームのタイプは、ゲームの参加予定者全員に通知されます。すべての参加者が待機画面に集合した後でも、ホストはマルチプレイヤーセットアップ画面でゲームモード、ゲームのタイプ、勝利条件を変更することができます（「マルチプレイヤーゲームのホストになる」参照）。

プレイヤーセットアップ

プレイヤーセットアップエリアには、その時点での参加者全員の名前が表示されます。ホストの名前が最上部に表示され、その他の参加者名は参加した順に並びます。

このエリアでは2つの操作を行います。

[準備完了]：ゲームを始める準備が整ったらこのボタンをクリックします。

[ゲーム開始]：このボタンはホストだけが操作できます。ホストはすべてのプレイヤーから準備完了の合図が届いたら、[ゲーム開始]ボタンをクリックして、マルチプレイヤーセットアップ画面に進みます。プレイヤー（自分自身を含む）全員が[準備完了]ボタンをクリックするまで、ゲームを開始することはできません。

チャット

チャットエリアの内容はマルチプレイヤーロビー画面の場合と同じです。メッセージウィンドウには、他のプレイヤーからのメッセージに加えて、ゲームのステータスメッセージも表示されます（たとえば新しいプレイヤーがゲームに参加したときの通知など）。（47ページ「チャット」参照）

マルチプレイヤーゲームへの参加

LANまたはインターネットゲームに参加したいときは、マルチプレイヤーロビー画面にあるセッションリストの中から参加したいゲームを見つけ、それをクリックして反転表示にします（気に入ったゲームが見つからない場合は、[リフレッシュ]ボタンをクリックして次のセッションリストを表示させます）。ゲームを反転表示にしたら、[参加]をクリックします。するとマルチプレイヤーセットアップ画面が表示されます（ロックされているゲームやすでに始まっているゲームに参加することはできません）。

インターネットゲームに参加する場合は、マルチプレイヤーセットアップ画面に進む前に待機画面が現れます（「待機画面（インターネットゲーム）」参照）。待機画面では[準備完了]ボタンをクリックして、ゲーム開始の準備が整ったことをホストに知らせてください。

他人のゲームに参加するわけですから、あなたがゲームのオプションやルールを変更することはできません。唯一変更できるのは、プレイヤーセットアップエリアにあるオプションだけです。

[文明]：プレイヤーセットアップエリアの自分の名前の右側にあるプルダウンメニューから、好きな文明を選択してください。意外性がお好みなら、[ランダム]を選んでコンピュータの選択に任せるのも良いでしょう。

注意：他人と同じ文明を選ぶことはできません。特にお気に入りの文明があるなら、すばやい操作が必要です。

[名前を変える]：[名前を変える]をクリックすると、自分の名前や文明の名前、ゲームの中で使う称号を変更することができます。

[準備完了]：ゲーム開始の準備が整ったら、自分の文明の横にある[準備完了]ボタンをクリックし

て、そのことをホストに知らせてください。[準備完了]をクリックすると、すべてのオプションがロックされます。

変更を加えたいときは、もう一度[準備完了]をクリックします。この操作はホストがゲームを開始する前であればいつでも可能です。

チャットエリアの内容はマルチプレイヤーロビー画面の場合と同じです。メッセージウィンドウには、他のプレイヤーからのメッセージに加えて、ゲームのステータスメッセージも表示されます（たとえば新しいプレイヤーがゲームに参加したときの通知など）。（47ページ「チャット」参照）

マルチプレイヤーゲームの終了

シングルプレイヤーゲームのときと同様、マルチプレイヤーゲームもいつでも終了することができます。ただし、終了しようとするときはよく考えてから実行してください。一度ゲームを終了すると、あなたの文明はゲームから排除され、都市はすべて破壊されてしまいます。

マルチプレイヤーゲームのタイプ

『シヴィライゼーションⅢ：プレイ・ザ・ワールド』には、5種類のマルチプレイヤーゲームが用意されています。従来と同じようにターン制のゲームを楽しむこともできますが（シングルプレイヤーゲームの場合と同じです）、新たに4つのタイプがマルチプレイヤー専用ゲームとして加わりました。

ターン制

ターン制マルチプレイヤーゲームは、シングルプレイヤーゲームとまったく同じです。ホストが選択したゲームスピードにしたがって、ターンごとに一定の時間内でユニットの移動やその他の作業を終えなければなりません。

画面右上にはターンタイマーがあり、そのターンの残り時間を教えてくれます。ターンタイマーがゼロになるとあなたのターンは終了し、次のプレイヤーのターンが始まります。情報ボックスの上の[ターン終了]ボタンをクリックすれば、持ち時間を残したままターンを終了することも可能です。なお、自分のターンが回ってくると、操作を開始するよう指示が与えられます。

自分のターン以外の時にも、都市建設の順序を決定したり、担当相と相談したりといった、さまざまな作業を行うことができます。ただし、自分のターンにしかできないアクションもいくつかあります。

ユニットの移動
ユニットアクションの割り当てと取り消し
緊急生産

同時移動

同時移動ゲームはターン制ゲームによく似ています。このモードは1ターンずつ進行しますが、自分のターンを待って順番にプレイするのではなく、すべてのプレイヤーが同時にプレイを行います。

各ターンはターンタイマーがゼロになるまで終わりません。生産や研究などは、すべて新しいターンの開始に先立って行われます。

ターンレス

ターンレスゲームは『シヴィライゼーションⅢ：プレイ ザ ワールド』で初めて導入された新しいモードです。資源の収集（食料、シールド、商業）、研究や税収、生産の配分など、文明を維持するための作業は、同時移動の場合と異なり、貴重なターン開始前ではなく、事前に設定した「勢力維持」期間と呼ばれる時間に行います。

「勢力維持」期間の長さは、ゲーム設定の際にホストが選択したゲームスピードによって決まります（詳しくは「ゲームスピードの影響」参照）。ただし、いかなるゲームスピードであっても、ゲームが進行するにしたがって「勢力維持」期間はしだいに延長され、ユニットの移動や維持作業に十分な時間をかけられるようになっています。
「勢力維持」期間の終了が、ターン制ゲームでの新しいターンの開始に相当すると考えてください。
「勢力維持」期間が始まると、生産プロジェクトにシールドが加えられ、研究プロジェクトには科学研究が割り当てられます。さらに都市改善のすべてについて保守が実行され、すべてのユニットの移動力が最大の状態にリセットされます。ターンレスゲームと同時移動ゲームの最も大きな違いは、後者はターンごとに明確な切れ目があるのに対し、前者は「勢力維持」期間終了の合図がまったくなく、ゲームが切れ目なしに進行する点です。

ホットシート
ホットシートゲームはターン制ゲームとほとんど同じです。ただひとつ違っているのは、全プレイヤーがひとつのコンピュータを使ってプレイする点です。ひとりが自分のターンを終了すると、今度は次のプレイヤーがキーボードの前に座り、自分のターンを開始するわけです。なお、ホットシートゲームにはターンタイマーがありません。
ホットシートゲームをセットアップするためには以下のことを行います。

- ゲームタイプ設定の際にホットシートゲームを選択する。
- 自分の文明を選ぶ（ホストであるあなたの名前はプレイヤーセットアップエリアの一番上に表示されます）。
- 人間の対戦相手1人ひとりについて、プレイヤーセットアップのプルダウンメユーから[人間のプレイヤーを追加]を選び、入力ボックスに各プレイヤーの名前やその他の情報を入力する。次に名前の横にあるプルダウンメニューから文明を選択する。
- 空きポジションには同じくプルダウンメニューから[コンピュータ]を選んでAIプレイヤーを割り当てることもできる。
- あなたの名前の横にある[準備完了]ボタンをクリックしてから[ゲーム開始]ボタンをクリックするとゲームが始まる。
- ゲーム開始時に管理者パスワードを入力するように指示される。このパスワードによって管理者は、パスワードによってターンが保護されているか否かに関わらず、プレイヤーをゲームから排除することができる。

各プレイヤーは、最初のターンにそれぞれの文明のパスワードを入力するように指示されます。自分のターンのときに他人がプレイすることを防ぐのがこのパスワードの役目です。プレイヤーはターンごとに自分の文明のパスワードを入力しなければなりません。パスワードで文明を守る必要がなければ、入力ボックスは空白のまま残します。

セーブしたホットシートゲームのロードは、マルチプレイヤーセットアップ画面から行わなければなりません。メインメニューからゲームをロードすると、それはシングルプレイヤーゲームとなります。

注意：ホットシートゲームでの外交（他の文明との交流）は他のゲームとは異なります。詳しくは「マルチプレイヤー外交」を参照してください。

電子メール対戦
[電子メール対戦]オプションを選択すると、直接つながっていない遠くの対戦相手ともプレイすることができます。電子メール対戦ゲームをセットアップするためには以下のことを行います。
対戦相手の電子メールアドレスを記録しておきます（アドレスは自分で管理しなければなりません。『シヴィライゼーションⅢ：プレイ ザ ワールド』は電子メールアドレスをセーブしません）。

・文明を選択する（ホストであるあなたの名前はプレイヤーセットアップエリアの一番上に表示されます）。
・人間の対戦相手1人ひとりについて[人間のプレイヤーを追加]を選び、現れたダイアログボックスに名前その他の情報を入力する。次に対戦相手の名前の横にあるプルダウンメニューの中から文明を選択する。
・空きポジションがあればプルダウンメニューから[コンピュータ]を選択し、AIプレイヤーで埋めることもできる。
・自分の名前の横にある[準備完了]ボタンをクリックしてから[ゲーム開始]ボタンをクリックする。
・ゲーム開始時に管理者パスワードを入力するように指示される。このパスワードによって管理者は、パスワードによってターンが保護されているか否かに関わらず、プレイヤーをゲームから排除することができる。

各プレイヤーは、最初のターンにそれぞれの文明のパスワードを入力するように指示されます。自分のターンのときに他人がプレイすることを防ぐのがこのパスワードの役目です。プレイヤーはターンごとに自分の文明のパスワードを入力しなければなりません。パスワードで文明を守る必要がなければ、入力ボックスは空白のまま残します。

これ以降はターン制ゲームとほぼ同じです。自分のターンを終えたらゲームをセーブして終了します。セーブしたファイルとフォルダの名前を控えておきます。『シヴィライゼーションⅢ：プレイ ザ ワールド』を終了した後に電子メールのアプリケーションを開き、電子メールにセーブしたゲームを添付して送信します。
ゲームを受信したプレイヤーはそれを『シヴィライゼーションⅢ：プレイ ザ ワールド』をインストールしたフォルダの[saves]フォルダにコピーします。『シヴィライゼーションⅢ：プレイ ザ ワールド』のメインメニューを開いて[ゲームをロード]をクリックします。セーブ用フォルダを開いて先にコピーしたゲームをロードします。自分のターンが終了したら再びゲームをセーブして終了します。このようにして各プレイヤーが自分のターンをプレイ、セーブしたゲームを次のプレイヤーに送信という作業をゲームが終わるまで繰り返します。

注意：電子メール対戦ゲームの外交（他の文明との交流）は他のゲームと異なります（詳しくは「マルチプレイヤー外交」参照）。

ゲームスピードの影響

ホストがマルチプレイヤーセットアップ画面で設定するゲームスピードは、ゲームのタイプによって与える影響が異なります。
注意：ホットシートゲームと電子メール対戦ゲームにゲームスピードは関与しません。

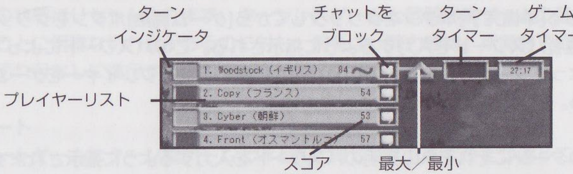
ターン制：ゲームスピードはターンごとの各プレイヤーの持ち時間を決定します。前のプレイヤーの持ち時間がなくなると次のプレイヤーのターンが始まります。
同時移動：全プレイヤーに適用されるターンごとの持ち時間を決定します。ひとつのターンが終了すると、全プレイヤーがいっせいに次のターンを始めます。
ターンレス：ゲームスピードは「勢力維持」期間の継続時間を決定します。「勢力維持」期間とは、食料、シールド、商業の生産が行われ、全ユニットの体力がリセットされるまでの時間です。

ゲームスピードが影響を及ぼすゲームでは、スピードが速くなればなるほどターンや「勢力維持」期間が短くなります。ゲームスピードはある一定の時間を特定するものではありません。文明が発展するにしたがって使える時間は自動的に増えていきます。

マルチプレイヤーのインターフェイス

マルチプレイヤーでのインターフェイスの大半はシングルプレイヤーゲームの場合と同じですが、一部、大きく違っているところがあります。

マルチプレイヤー情報の表示



マルチプレイヤー情報表示はマルチプレイヤーゲーム進行中の画面上部に現れます。このインターフェイスを見れば、進行中のゲームのプレイヤー、ターン、ゲームの経過時間などがわかります。

プレイヤーリスト
ゲームに参加している文明の色、リーダーの名前、文明の名前、各プレイヤー（人間およびAI）のスコアが表示されます。デフォルトではあなたに関する情報だけが表示されています。全プレイヤーの情報を見たいときは[最大／最小]ボタンをクリックしてください。

ターン制ゲームやホットシートゲームで自分のターンが回ってくると、文明の横にターンインジケータのアイコンが現れます。ターンレス、電子メール対戦ゲームでは、常にインジケーターが文明の横に表示されています。同時移動ゲームの場合、インジケーターはすべての文明の横に現れ、プレイヤーがターンを終了すると消えます。

[チャットをブロック]をクリックすると、選択した文明はあなたのチャットメッセージを見ることができなくなります。ボタンの中に吹き出しがあれば、その文明はあなたのメッセージを見ることができますが、なければ見ることができません。このボタンはホットシートや電子メール対戦ゲームでは無効です。

ターンタイマー
ターンタイマーは進行中のターンの残り時間をグラフィックで教えてくれます。時間の経過にしたがってターンタイマーの中のバーが左から右へ伸びていきます。バーが右端まで到達したらそのターンは終了です。
ターンレスゲームのターンタイマーは、次の「勢力維持」期間が始まるまでの残り時間を示します、バーが右端に到達した時点で次の[勢力維持]期間が始まります。
ホットシートや電子メール対戦ゲームでは、ターンタイマーは作動しません。またターン制や同時移動ゲームであっても、ゲームスピードが[なし]に設定されている場合は作動しません。

合計プレイ時間
合計プレイ時間とはゲーム開始以降に経過した時間の合計です（時間、分、秒）。ホットシートや電子メール対戦ゲームでは作動しません。

マルチプレイヤーの外交

ターン制、同時移動、ターンレス

マルチプレイヤーゲームでの外交はシングルプレイヤーゲームの場合と同じですが、一部、大きく違っているところがあります。

外交の開始

マルチプレイヤーゲームでは、これまで接触したことのある文明となら、いつでも外交を始めることができます。誰かがあなたと外交交渉を試みようとする場合は、ポップアップウィンドウが開きます。対応の仕方にはいくつかのオプションがあります。

[謁見を受諾しろ]：この対応を選択すると、相手国との外交が始まります。

[謁見を拒絶しろ]：この対応を選択すると、現時点ではあなたに交渉する意志がないことが相手国に知らされます。

[謁見を拒絶しろ。そして今後２０ターン謁見を求めるな]：この対応を選択するとウィンドウが閉じ、接触してきたプレイヤーには日をあらためて出直すよう伝えられます。

交渉を行う

いくつかの重要な違いを除いて、マルチプレイヤー外交画面はシングルプレイヤーゲームの場合とほぼ同じです。

「敵国の提案」エリアの閉鎖：シングルプレイヤーゲームの外交画面には、相手国が提供できるアイテムが表示されましたが、マルチプレイヤー外交画面ではそれがなくなりました。外交を始めるときは、あなたが取引を持ちかけなければならず、交換のためのアイテムを提示するかどうかは相手国しだいです。相手国が取引を持ちかけてきたときには、その時点で相手が提示するアイテム以外のものを見ることはできません。

感情コントロール：マルチプレイヤー外交画面には[歓喜]、[平静]、[激怒]ボタンがあります。外交交渉中、あなたの文明のリーダーはこれらのボタンを使って、敵国に示す自国民の感情を選択することができます。

チャット：チャットエリアでは交渉中の敵国とメッセージを交換することができます。メッセージはメッセージエリアに表示されます。チャットメッセージはテキスト入力ボックスにメッセージを入力してEnterキーを押すと送信されます。外交画面でチャットできるのは、あなたと交渉中のプレイヤーだけです。他のプレイヤーはメッセージを見ることができません。

交換用アイテムはシングルプレイヤーゲームの場合と同じように交渉テーブルの上に載せます。あなたと敵国が互いの提案を受け入れたかどうかは、外交画面のステータスエリアに表示されます。あなたが交渉テーブルに追加したアイテムは、敵国の画面にも自動的に表示されます。

アイテムがテーブルに出された後には次のようなオプションがあります。

[受諾する]：現時点でテーブルに出されているアイテムを受け入れることを敵国に知らせます。あなたと敵国の双方が互いの申し出を受け入れると、交渉は自動的に終了します。

[キャンセル]：申し出を受け入れることなく、直ちに交渉を終了します。

[受諾しない]：申し出を受け入れた後でも[受諾しない]をクリックして決定を覆すことができます。ただし敵国があなたの提案を受け入れた後では手遅れとなります。

注意：マルチプレイヤーゲームでAI文明を相手に交渉するときには、シングルプレイヤーゲームの場合とまったく同じです。

ホットシートと電子メール対戦ゲーム

ホットシートと電子メール対戦ゲームでの外交も他のマルチプレイヤーゲームの場合とほとんど同じですが、これらのゲームでは1ターンの時間が定まらないため、他のゲームでは1ターンで終わる交渉が数ターン続くこともあります。

いずれのモードでも、敵国との接触の方法はシングルプレイヤーゲームの場合と同じです。あなたが敵国に接触を試みると、マルチプレイヤー外交画面が現れます。取引を行うための方法は以下のとおりです。

- ・交渉に使うためのアイテムを選択し、外交画面を終了します。
- ・あなたが交渉を始めた相手には、そのプレイヤーのターンが始まったときにマルチプレイヤー外交画面が表示されます。ここで相手国は交渉のためのアイテムをテーブルに出します（そのようなものがある場合）。その後、相手国は外交画面を終了します。
- ・次にあなたのターンが回ってきたときに外交画面が現れ、相手国が提示したアイテムが示されます。
- ・相手国の申し出を受け入れるなら[受諾する]をクリックします。交渉を続ける場合は申し出を退け、テーブルに載せるアイテムを取り替えます。
- ・取引が成立するまであなたと相手国は交渉を繰り返します。申し出を受け入れることができず、[キャンセル]をクリックすれば、いつでも交渉を打ち切ることができます。

注意：マルチプレイヤーゲームでAIの文明を相手に交渉するときは、シングルプレイヤーゲームの場合と同じです。

チャット

LANやインターネットゲームでは、敵国との交渉を行うのに必ずしも公式の外交を始める必要がありません。チャットの特徴を生かして、いつでも敵国と意見を交わすことができるのです。チャットウィンドウは[SHIFT+^]キーを押すと表示されます。

特定の文明があなたのメッセージを見られないようにしたいときは、[チャットをブロック]ボタンを使います（詳しくは「マルチプレイヤーの情報表示」参照）。

注意：外交画面で他のプレイヤーと交渉を行っている最中、あなたのチャットメッセージは、あなたと交渉相手以外のプレイヤーには表示されません（この操作は自動的に行われます）。お使いのコンピュータがMicrosoft DirectVoiceを搭載している場合は、それを使ってじかに相手国と話をすることもできます。ボイスチャットは普通のチャットでも外交交渉でも使用可能です。外交画面が開いているときは、交渉相手だけがあなたの声を聞くことができます。

ボイスチャットの使い方とトラブルシューティングについては、ReadMeファイルを参照してください（「ReadMeファイル」参照）。

キーボードショートカット

ユニットの移動

すべてをスタック移動	J
同じユニットでスタック移動	Ctrl-J

ユニットへの命令

自動精密爆撃	Shift-P
自動砲撃	Shift-B
飛行場の建設	Ctrl-Shift-A
前哨地の建設	Ctrl-O
レーダー塔の建設	Ctrl-T
ユニットの名前を変更	Shift-N

その他の命令

都市の順次切替・次の都市	.（ピリオド）
都市の順次切替・前の都市	,（コンマ）
内乱を起こしている都市の順次切替・次の都市	Shift-.(>)
内乱を起こしている都市の順次切替・前の都市	Shift-, (<)
ユニットの順次切替・次のユニット	]
ユニットの順次切替・前のユニット	[
ユニットのタイプに応じた順次切替・次のユニット	Shift-] ())
ユニットのタイプに応じた順次切替・前のユニット	Shift-[({)
スパイ活動画面	Shift-E
チャットの開始 （マルチプレイヤー のみ）	Shift-^

ユニット能力表

ユニット		コスト（シールド）	ADM	BRF	必要な戦略資源	文明
	アンサール戦士団	60	4.2.3		馬、鉄	アラブ
	ベルセルク	60	6.2.1			ヴァイキング
	コンキスタドール	70	3.2.2		馬	スペイン
	ガリア剣士	50	3.2.2		鉄	ケルト
	ゲリラ	90	6.6.1			すべて
	火車	40	0.0.1	12.1.1	硝石	朝鮮
	ケシク	60	4.2.2		馬	モンゴル
	中世歩兵隊	40	4.2.1		鉄	すべて
	ヌミディア傭兵	30	2.2.1			カルタゴ
	シパーヒー	80	7.3.3		馬、硝石	オスマントルコ

CREDITS

Firaxis Games

Jeff Morris
Producer/Lead Designer

Mike Breitkreutz
Lead Programmer

Pat Dawson
Multiplayer Programmer

Javier Sobrado
Soren Johnson
David McKibbin
Programmers

Dennis Ondeng

Additional Programming

Mike Bates
Lead Artist

Jerome Atherholt
Steve Chao
Greg Foertsch
Dennis Moellers
Ryan Murray
Kevin Margo
Artist/Animators

Mark Cromer
Audio

Mike Fetterman
Associate Producer

Barry Caudill
Q.A. Manager

Mike Gibson
Director of Development

Lindsay Riehl
Kelley Gilmore
Marketing

Josh Scanlan
Network Administrator

David Evans
Multiplayer Turnless Mode, Concept and Design

Infogrames Interactive, Inc.

Tom Zahorik
Senior Producer

Jeff Foley
Brand Manager

Bill Levay
Executive Producer

Peter Matiss
Director of Marketing

Scott Walker
V.P. of Product Development

Paul Hellier
Director of Technology

Ron Seger
V.P. of Sales

Steve Martin
Director of Creative Services

Elizabeth Mackney
Director of Editorial & Documentation Services

Paul Anselmi
Graphic Designer

David Ellis
Documentation Specialist

Paul Collin
Copywriter

Infogrames Q.A.

Michael Craighead
Director of Quality Assurance, North America

Kurt Boutin
Senior Manager, Q.A. Certification Group

Randy Lee
Bill Carroll
Q.A. Testing Managers

Kevin Jamieson
Q.A. Certification Lead

Mike Romatelli
Matt Pantaleoni
Lead Testers

Scott Rollins
Brett Casta
Shawn He
Mike Murphy
Chad Rabinovitz
Shaun Quinn
Jeff Tolleson
Testers

重要ー使用する前に注意してお読み下さい。

このエンドユーザー・ライセンス契約書（以下、「本契約書」といいます。）は、お客様（以下、「使用者」といいます。）がお買い上げになった株式会社サイバーフロント（以下、「弊社」といいます。）製ソフトウェアの使用に適用されます。このプログラムをインストールしたり、またはプログラムを使用した場合、使用者は、本契約書の条件にすべて同意したものとさせていただきます。第7条に該当する場合を除き、パッケージの開封後の返却は一切お受けいたしませんので予めご了承下さい。

本契約書における「本件プログラム」には、この契約書、関連メディア、全ての印刷物、オンラインもしくは電子的ドキュメンテーションに含まれるソフトウェアと、それらのコピーおよび派生物が全て含まれます。

エンドユーザー・ライセンス契約書

第1条（制限付使用ライセンスの許諾）
弊社は、個人使用目的に限定して、本件プログラムの一部をインストールし、使用する、非排他的で譲渡不能の制限付権利を使用者に許諾し、ライセンスします。本契約で特別に許諾されていない全ての権利は、弊社に留保されています。本件プログラムは、ライセンスされるものであり、販売されるものではありません。使用者に許諾されたライセンスは、本件プログラムの所有権を与えるものではありませんし、本件プログラムのいかなる権利を販売するものと解釈されてもなりません。
本件プログラムには、1件の登録に対し同時に複数のユーザーがプレイできるマルチプレイの機能（以下、「マルチプレイ機能」といいます。）が含まれている場合があります。1台の登録ユーザーのコンピューター以外にインストールした本件プログラムのコピーは、「スポーン」といいます。マルチプレイ機能が含まれている場合には、使用者は無限のコンピューターにスポーンをインストールすることができますが、正規に登録された本件プログラムとの同時使用に限定されます。

第2条（プログラムに関する権利）
本件プログラムおよびそのあらゆるコピーにおける全ての権原、所有権および知的財産権（全てのタイトル、コンピュータ・コード、主題、オブジェクト、キャラクター・ネーム、ストーリー、ダイアログ、キャッチフレーズ、ロケーション、コンセプト、アートワーク、アニメーション、音、作曲、AV効果、オペレーション方法、著作者人格権、あらゆる関連文書、および本件プログラムと一体とされているアプレットを含みますが、これらに限定されるものではありません）は、弊社あるいはそのライセンサーによって所有されています。本件プログラムは、日本の著作権法および国際著作権条約その他の法律で保護されています。

第3条（禁止される行為）
使用者は、弊社の書面による承諾を取得せずに、以下の行為をしないことに同意します。
A.　本件プログラム全体またはその一部のコピーを作成すること、および本件プログラムに関連する一切のマテリアルのコピーを作成すること。本件プログラムの一部または全体に関し、リバース・エンジニア、ソースコードの解読、変更、デコンパイル、逆アセンブルし、あるいはその他の方法で譲渡すること。本件プログラムに含まれる所有権に関する注意書きやラベルをはがしたり、判読不能にすること。
B. 本件プログラムを、1台以上のコンピュータにおいて使用すること。
C. 弊社は、個人使用目的に限定して、本件プログラムを使用する権利を使用者に許諾していますが、以下の行為は許諾しておりません。
(i) 弊社の事前承諾を取得しないまま、本件プログラムの所有権もしくは複製品を第三者に販売または譲渡すること、もしくは、貸し出し、リース、ライセンスすること。
(ii) 本件プログラムまたはその一部を、不当に商業的に使用すること。商業的な使用には、サイバー・カフェ、コンピュータ・ゲームセンターその他のロケーション・ベースのサイトにおける使用が含まれますが、これらに限定されるものではありません。使用者が上記のような商業的な使用を希望する場合、弊社は本件プログラムを使用許諾する別個のサイト・ライセンスを許諾することができます。契約の内容につきましては、弊社までお問い合わせ下さい。
(iii) ネットワーク、マルチ・ユーザー環境またはリモート・アクセス環境でプログラムを使用し、または使用を許可すること。これにはオンラインでのあらゆる使用が含まれますが、本件プログラムにおいて別異に明示されて規定されている場合は除きます。

第4条（譲渡）
使用者は本契約書の規定する条件に従って、使用者の全ての権利を恒久的に譲渡することができます。但しその場合は、使用者が本件プログラムおよびその構成部分のあらゆるコピーを使用者のコンピュータから一切削除した上、本件プログラムの一切を譲渡し、かつ譲受人が本契約書の条項に同意することを条件とします。

第5条（解除）
使用者が本契約の規定する条件を遵守しなかった場合は、弊社のいかなる権利を侵害することなく、この契約は解除されます。この場合、使用者は本件プログラムおよびその構成部分のあらゆるコピーを破壊しなければなりません。
使用者が本契約のいずれかの事項に違反したために弊社が損害を被った場合、使用者は弊社に対して損害賠償の責めを負うことがあります。

第6条（輸出規制）
適用法令・規則に違反して、本件プログラムまたはそのコピーあるいは改作の輸出または再輸出をすることは禁止されています。使用者は、アメリカ合衆国の法律および規則が本件プログラムの輸出を規制していることを確認します。使用者は、弊社の書面による承諾および所轄のアメリカ合衆国および外国政府機関の承認を取得しないまま本件プログラムを輸出または再輸出しないことに同意します。

第7条（保証の期限）
弊社は、本件プログラムを購入し自ら使用する消費者（以下、「使用者」といいます。）に対して、本件プログラムが記録された媒体に物理的および製造上の欠陥が存在しないことを、使用者が本件プログラムを購入した日から90日間、保証します。本件プログラムを記録させた媒体（以下、「本件製品」といいます。）が欠陥を有していることが使用者の購入日から90日以内に発見されかつ90日以内に弊社に返却された場合には、使用者が購入日を証明し、弊社が本件製品の生産を継続しているときには、弊社は、無償で、使用者から返却された本件製品、同種代替

製品と交換することとし、その送料も負担いたします。同種代替製品を入手することが不可能または著しく困難である場合、弊社は、そのプログラムに類似のプログラムを記録した、同価値ないしはより高価な代替製品と交換することができる権利を留保します。この保証は、弊社から提供されたオリジナルのプログラムを含む記憶媒体に制限され、通常の使用に基づく損耗・劣化には適用されません。この保証は使用者またはその他の者による誤用、悪用、過失、事故、修理または改造に直接的ないし間接的に起因する欠陥の場合には適用されません。本件プログラムに関連して、上記に規定されている保証を除いて、弊社は、法廷の瑕疵担保責任、商品性や特定目的への適合性に関する黙示の担保責任等一切の担保責任を否認します。本件プログラムの品質および性能に関するリスクは、すべて使用者によって負担されることとなります。使用者が本件製品の交換を希望して弊社にこれを返送される場合には、本件製品のオリジナル・ディスクを保護パッケージに入れて、(1) 購入日のレシートのコピー、(2) 使用者の名前と代替製品を送付すべき住所を記載し、(3) 使用者が発見した本件製品の欠陥の簡単な説明および使用者が使用したシステムの仕様を記載した書面を同封してください。なお、書留や宅配便等のご使用をおすすめします。
返送の宛先は以下の通りです。
〒140-0014　東京都品川区大井4-6-1 サクラビル4F
株式会社サイバーフロント

第8条（責任の制限）
弊社は、いかなる場合においても、得べかりし利益、営業妨害による損害賠償、データの喪失、故障時間による損失、営業情報の喪失、機器や財産に対する損害またはこれらの取替え、または製品と共に使用されるプログラムもしくはデータのリカバリー、再プログラミングまたは再生に要する費用をはじめとする、ソフトウェアまたはドキュメンテーションの何らかの欠陥から発生する直接的、間接的、特別、付随的、偶発的、または派生的な損害ないしこれと同様のあらゆる損害について、賠償責任を負いません。これは、弊社が、当該損害賠償の可能性について知らされている場合でも同様とします。使用者は、契約、過失、または無過失責任たる不法行為、保証から発生する弊社の責任限度額が本ソフトウェアについて使用者が支払った金額を超えてはならないことに同意したものと扱われます。弊社の従業員によって提供されたいかなる書面ないし口頭による情報やアドバイスも、いかなる場合においてもこの保証の範囲を拡大するものではありません。

第9条（救済）
使用者による本契約のあらゆる違反あるいは違反の恐れは、弊社に回復不能の損害を引き起こすものであり、使用者は、弊社に対し、何らの制約も伴わず、また損害の証明なしに、あらゆる法的救済に加えて、差止の救済を求める権利を与えることを認めるものとします。

第10条（雑則）
この契約に基づくいずれかの条項が違法、無効または強制執行不能とされた場合には、当該条項は、この契約から分離され、残りのいずれの条項の有効性や強制執行可能性に対しても影響を及ぼさないものとします。この契約は、日本法に準拠し、本契約に関する紛争は東京地方裁判所を第一審の専属的管轄裁判所とします。

テクニカルサポート

本ソフトに関する技術的なお問い合わせは、弊社ユーザーサポート係にご連絡ください。

ユーザーサポート係

TEL:052-779-6549

受付時間：土·日・祝日を除く11:00〜12:00 / 13:00〜17:00

お問い合わせになる前に、お客様のパソコンの環境をお調べください。
メーカー製のパソコンでも、詳細なスペックをお調べくださいますようお願いします。
迅速なユーザーサポートのために、ご協力をお願いします。

OS:
DirectXのバージョン：
CPU:
RAM：
ハードディスク空き容量：
グラフィックチップ：
ビデオメモリー：
サウンドカード：

■パソコンのスペックを調べる方法
スタートメニューから「ファイル名を指定して実行」を選択してください。
dxdiagと入力し、Enterを押すと、DirectX診断ツールが起動します
「システム」タブでOS、CPU、RAM、DirectXバージョンを、
「ディスプレイ」タブでディスプレイチップとビデオメモリを
それぞれご確認ください。

ユーザーサポート係では、テクニカルサポートのみ受付します。
ゲームの遊び方や内容についてはお答えできませんので、予めご了承ください。

株式会社サイバーフロント
〒140-0014 東京都品川区大井4-6-1 サクラビル4F
http://www.cyberfront.co.jp



CYBER FRONT™ 株式会社サイバーフロント

FIRAXIS GAMES

INFOGRAMES™

PartNo.300083-2